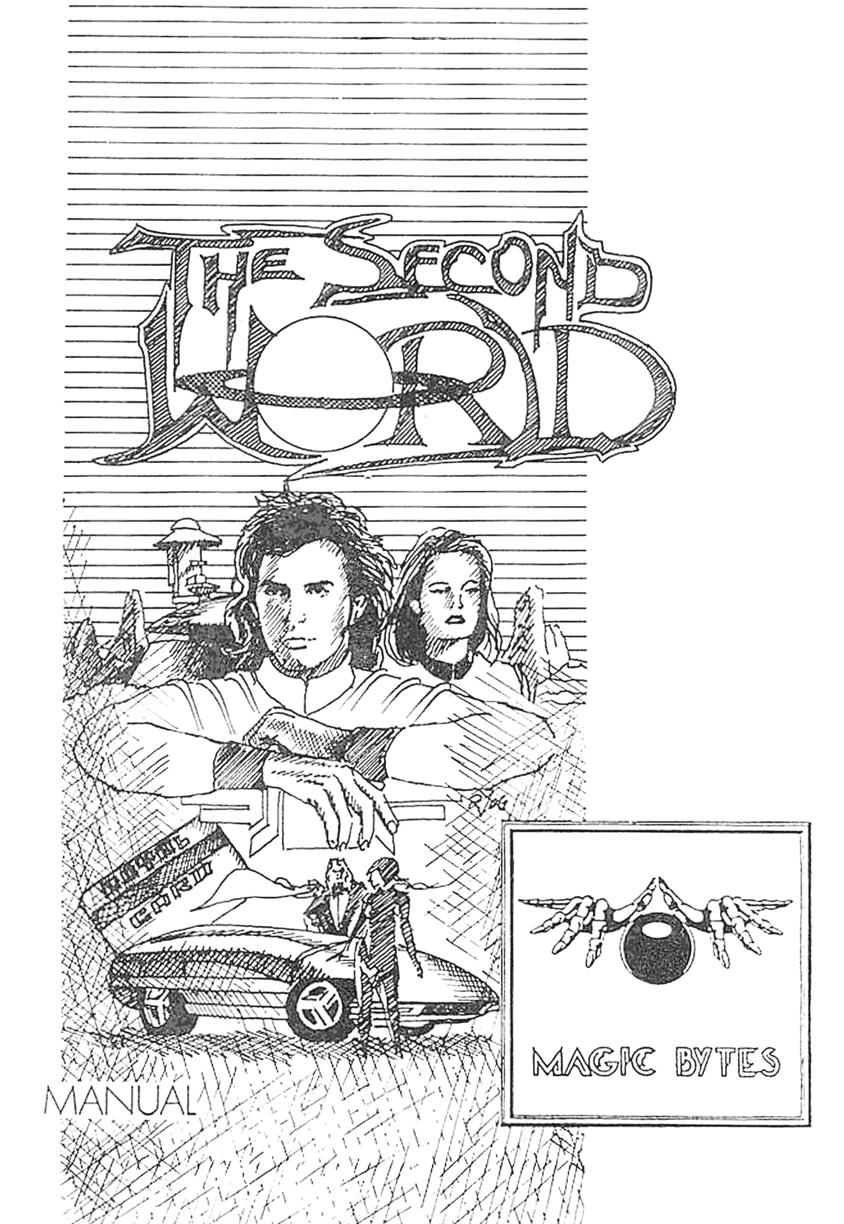

THE SECOND WORLD
MANUAL
MAGIC BYTES

THE SECOND WORLD

IMPRESSUM

Atari ST, programmed by...........MECOM SOFTWARE Chris Scholz
PC, Amiga programmed by.......MECOM SOFTWARE Chris Scholz
C64 programmed by.......................Mario Knezovic, Claudia Scholz
and...Andreas Wieand
Amiga Hardware Routines by.......................................Yusuf Aydin
Idea by...X-TRADE
Graphics by..Oliver Lindau
C64 Sound by...Markus Schneider
Amiga, STand PC Sounds by...Peter Lizell
Manual and testing by..Peter Diegelmann
Cover artwork by..Celal Kandemiroglu
and...Ralf Vogel, Oliver Lindau
Translation by...Richard Bottoms
Layout by...Ralf Vogel
Typsetting by...Ralf Kleinegräber
Developed with Turbo C + + ...(c) Borland INC.
and Game LIBrary.......................................(c) MECOM SOFTWARE

Special Thanks to

Bille, J.N., POT, Andi, Mark and Marc, Danjo, Matthias, Birger,
Florian, Carsten, Kropp

Produced by MAGIC BYTES



INHALTSVERZEICHNIS

THE SECOND WORLD

EIN STRATEGIE- UND WIRTSCHAFTSSPIEL VON MORGEN.

EINLEITUNG

Übernehmen Sie die Rolle des Staatsoberhauptes in einer irdischen Kolonie im All. Nutzen Sie Ihre Steuereinnahmen klug, um Ihre Bevölkerung zu versorgen und Ihre Kolonien aufzubauen. Erweitern Sie Ihre Einflußgebiete auf dem Planeten, erobern Sie fremde Kolonialgebiete und schalten Sie Ihre Gegner mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln aus. Nur keine Skrupel - Ihr Gegner hat auch keine.

DIE GESCHICHTE

"The Second World", der zehnte Planet unseres Sonnensystems, ist in jeder Hinsicht ein bemerkenswerter Himmelskörper. Jahrmillionen zog er friedlich seine Bahn um die Sonne, völlig unberührt von Handlungen und der wechselvollen Geschichte der Bewohner des Planeten, der mit annähernd identischer Umlaufbahn dieselbe Sonne umkreist, und deren Bewohner ihren Planeten die "Erde" und sich selbst "Menschen" nennen. Während die Menschen das Rad, den Staat, schließlich die Kernenergie und den Computer erfanden und mit neugierigen Blicken in das All spähten, blieb "The Second World" sicher hinter der Sonne verborgen. Doch schließlich, im Jahre 2013 irdischer Zeitrechnung, wurde "The Second World" entdeckt. Die weitere Entwicklung von Second World spiegelt sich in den folgenden zeitgenössischen Dokumenten wider.

Auszug aus Berichten des ersten amerikanisch-sowjetischen bemannten Marsflugs an die Bodenkontrolle:

" Ares I außerordentlicher Bericht 167/1 02,06,2013
.... bei Routinebeobachtungen von Sonnenflecken wurde von unserem Bordteleskop ein kleiner, bläulich leuchtender Punkt in unmittelbarer Sonnennähe entdeckt. Vermutlich ein Asteroid.... Computerberechnungen zufolge bewegt sich der Körper auf einer ähnlichen Bahn wie die Erde um die Sonne. Genauere Beobachtungen sind im Moment wegen der Überstrahlung durch Sonnenlicht noch nicht möglich"

" Ares I an Bodenkontrolle 253/2 07.06.2013
Schlagen Kurskorrrektur vor, um den Himmelskörper besser beobachten zu können. Der neue Kurs würde uns in einer Entfernung von 350.000 Meilen am Objekt vorbeiführen. Bitte bestätigen..."

" Ares I an Bodenkontrolle 367/1 16.08.2013
...fantastisch. Bestätigen Vermutung. Es ist ein Planet. Sieht aus wie die Erde, wir können Wolken in typischen Erdformationen



ausmachen, Hoch- und Tiefdruckgebiete sind zu erkennen.....
Viel Wasser.. vermutlich Wasser, Kontinente sind nicht auszumachen."

" Ares I an Bodenkontrolle 395/2 27.08.2013
.. Bestätigen Namensgebung: Planet " The Second World ". Übermitteln die ersten Meßdaten: Äquatorialdurchmesser 9.624 Km, Masse etwa 0,7 Erdmassen, siderische Umlaufzeit ca. 365.000045 Erdtage, mittlere Dichte 5.04, 2 Monde, mittlere Sonnenentfernung etwa 148.9 Mill. km, Gravitation 0.88 G ..."

" Ares I an Bodenkontrolle 415/1 30.08.2013
.. Wir haben eine Landfläche ausgemacht, ein Kontinent, ziemlich klein, etwa 20.000 km2. Mittlere Koordinate 10 27' N, 380 28' W. Bestätigen, Kurs fortsetzen.."

Auszug aus dem Abschlußbericht der Mission "Explorer" der Weltraumabteilung bei den Vereinten Nationen vom 12.02.2019

"...die Atmosphäre des Planeten entspricht im großen und ganzen der der Erdatmosphäre. Der Planet weist ähnliche Klimazonen wie die Erde auf, jedoch bedingt durch die größere Wasserfläche fehlen die extremen Klimazonen, die wir auf der Erde im Äquatorgebiet und an den Polen finden. Gleichzeitig ist das Wetter viel wechselhafter. Unwetter, plötzliche Regenfälle und Gewitter hatten daher häufig zu Verzögerungen bei unserem Forschungsplan geführt.
Chemische Forschungen:
Die weiten, ausgedehnten Ozeane enthalten weitaus weniger Salz als die hiesigen Weltmeere, darüber hinaus sind eine Menge von metallischen Spurenelementen und Mineralien im Wasser nachgewiesen worden, deren Ursprung wohl in großen Erzlagerstätten, die wir noch nicht gefunden haben, liegen muß.
Biologische Forschungen:
Es wurden verschiedene primitive Lebensformen in den Meeren entdeckt, vor allem verschiedene Einzeller und "Algen", die wie die irdischen Pflanzen mittels Photosynthese Kohlendioxid aus den Meeren und der Atmosphäre aufnehmen. Auf dem Land konnten nur wenige Arten primitiver Pflanzen, Moose und Flechten katalogisiert werden. In der Atmosphäre fanden sich darüber hinaus zahlreiche Arten von Mikroorganismen, die aber anscheinend für uns Menschen und die von uns mitgeführten Tiere keine Gefahr bedeuten. Unbekannte Krankheitserreger auf "Second World" sind von uns daher zu 99% auszuschließen.
Landwirtschaft:
Nach zahlreichen Forschungen und Tests sind wir zu dem Ergebnis gelangt, daß der Planet gute Voraussetzungen für den Anbau irdischer Kulturpflanzen aufweist. Trotz des wechselhaften Wetters

konnten bei dem Versuchsanbau durchweg höhere Durchschnitt-serträge als auf der Erde erzielt werden. Darüber hinaus scheinen ·ie hier ansässigen wenigen Pflanzenarten als Futtermittel für die ·hhaltung hervorragend verwendbar zu sein. Die Aussetzung Fischen in den Meeren führte angesichts des hohen Nah-ȝsangebots an Algen und Plankton bei bestimmten Nutzfi-.en zu deren rascher Vermehrung.
sammenfassung: "Second World" bietet alle Voraussetzungen, ıe für ein Kolonisierungsprojekt im Weltall nötig sind.."

ȝeschluß der Vollversammlung der Vereinten Nationen vom ı4.04.2021:

"...angesichts der immer bedrohlicher werdenen Welternährungs-situation und angesichts des immer rascher fortschreitenden öko-logischen Verfalls, beschließt die Vollversammlung der Vereinten Nationen ein irdisches Kolonisationsprojekt auf Second World durchzuführen. Es wird ein Amt für Kolonisation eingerichtet und nit der Koordination und Auswahl von Bewerbern für die Kolonie ›eauftragt.
)er Transport erfolgt durch die Weltraumabteilung der UN. Die Kosten in Höhe von etwa 120 Mill. MU werden auf die Mitgliedslän-ier entsprechend ihrer ökonomischen Leistungsfähigkeit verteilt.."

Jew York Times vom 15.06.2023
... die Flucht in den Weltraum hat begonnen. Seit dem Bekannt-verden des UN-Projekts haben Hunderttausende von Menschen ıus aller Herren Länder Ausreiseanträge nach Second World ge-tellt.
)ie einen, weil sie dadurch hoffen, Hunger, Armut und Elend hinter ich zu lassen, die anderen, weil sie der Traum von der heilen, :leinen und einfachen Welt ins Weltall treibt.."

ᑭrawda vom 30.8.2023
... das erste Schiff mit zweitausend Kolonisten, Männern und rauen, ist gestartet. Begleiten wir sie in der Hoffnung, daß die ehler der Menschheit nicht noch einmal gemacht werden."

hicago News vom 13.12.2024
..die zunehmende Unzufriedenheit unter den Kolonisten auf Se-ɔnd World hat die Vereinten Nationen dazu veranlaßt, Sicher-eitskräfte zu entsenden. "

› Figaro vom 03.02.2025
angesichts der immer angespannter werdenden Weltwirtschaft d der zunehmenden Lebensmittelknappheit beschließen mer mehr Länder ihre Beiträge zum Vereinten Nationen Koloni-.ionsprojekt zu streichen. .."



Second World Telegraph vom 06.08.2026
"..die Vereinten Nationen stellen bis auf weiteres ihre Flüge nach Second World ein. Wenn noch einer der Kolonisten wieder zur krisengeschüttelten Erde zurückkehren will, so muß er dies bis zum Ende dieses Monats dem hiesigen Amt für Kolonisierung mitteilen. Der Generalsekretär der Vereinten Nationen weist darauf hin, daß die Lage auf der Erde so angespannt ist, daß weitere Flüge auf Jahre hinaus nicht mehr zu finanzieren sind.
Die Kolonisten sind bis auf weiteres auf ihre eigene Leistungsfähigkeit angewiesen. "

Second World Telegraph vom 13.11.2026
"... die letzten Nachrichten von der Erde verheißen nichts Gutes. Nach der sechsten weltweiten Mißernte in Folge sind die Nahrungsmittelvorräte überall aufgebraucht. Es wird mit einer Quote von c.a. 20% Hungertoten in diesem Jahr gerechnet..."

Beschluß der Generalversammlung der Regionalbeauftragten der irdischen Kolonien auf Second World vom 12.01.2027.

"..in Anbetracht des Ausbleibens weiterer Hilfe von der Erde und im Bewußtsein, daß uns Kolonisten vielleicht auf Jahrzehnte hinaus keine Möglichkeit zu einer Rückkehr zur Erde mehr bleibt, beschließen wir, daß ab heute "Second World" von der Erde unabhängig ist; Die alleinige Regierungsgewalt geht nun auf die Länder von Second World über, die über ihre Belange selbst entscheiden können.."

New York Times vom 21.08.2027
"..mittlerweile haben mehr als zwei Drittel der Nationen auf der Erde die Unabhängigkeitserklärung von Second World anerkannt.."

Daily Telegraph vom 01.01.2029
"..schlechte Nachrichten zu Neujahr: Die Rationierung von Sauerstoff wird weltweit eingeführt.."

Second World Telegraph vom 04.02.2030
".. der schleppende Aufbau auf Second World und der desolate Zustand der Landwirtschaft hat zu wachsenden Spannungen zwischen den einzelnen Ländern geführt. Es haben sich bereits die ersten bewaffneten Konflikte zwischen Kolonisten ereignet. Mehrere Länder haben sich angesichts der wachsenden Bedrohung zusammengeschlossen. Im Rat der Länder sucht man zwar nach unkonventionellen Lösungen dieser Krise, aber eine Einigung ist nicht in Sicht.."

Second World Telegraph vom 09.02.2030
"...Abgeordnete im Rat der Länder zerstritten wie nie! Es kommen

Zweifel auf, ob die Unabhängigkeitserklärung der richtige Schritt war. Leider hat die Erde ihre eigenen Probleme und ist vielleicht ganz froh, uns los zu sein.."

Second World Telegraph vom 17.03.2030
".. auf der letzten Versammlung des Rates der Länder wurde deutlich, wie groß mittlerweile die Spannungen zwischen den Ländern geworden sind. Die Konferenz war geprägt von Anfeindungen, Beschuldigungen und Beschimpfungen. Ob es in absehbarer Zeit zu einem erneuten Zusammentreten des Rates kommt, erscheint mehr als fraglich.."

Life Magazine vom 29.11.2030
"..Endlich scheint sich die Lage auf der Erde wieder zu stabilisieren. Die ökologische Katastrophe konnte noch einmal abgewendet werden. Erste Anzeichen sprechen dafür, daß das Überleben der Menschheit auf der Erde vorerst gesichert ist.."

New York Times vom 30.11.2030
"Die Vereinten Nationen denken darüber nach, die Flüge zu Second World wieder aufzunehmen. Einige Länder auf Second World haben bereits ihre Zustimmung signalisiert, daß sie, sofern es die wirtschaftlichen Bedingungen zulassen, bereit sind, irdische Kolonisten aufzunehmen. Die Regierung der Vereinten Nationen hat dies mit Freude aufgenommen, erscheint die Kolonisierung des Weltalls doch noch immer die einzige Möglichkeit zu sein, eine erneute Überbevölkerung der Erde zu verhindern..."

Second World Telegraph vom 02.12.2030
"... die Wirtschaft auf Second World kommt nicht in die Gänge, die Sicherung der Ernährung ist immer noch ein ungelöstes Problem und ständige Epidemien und Hungerkatastrophen haben einen hohen Preis gefordert. Statt als "heile Welt" erscheint unser Planet vielen Bürgern als Hölle, aus der es keinen Ausweg mehr gibt. Letzten Umfragen zufolge wären mehr als zwei Drittel aller Bürger bereit, sofort zur Erde zurückzukehren, wenn sie könnten.

Second World Telegraph vom 29.12.2030
".. den meisten Menschen auf unserem Planeten ist es mittlerweile egal, von wem und wie sie regiert werden, solange die Versorgung mit Nahrungsmitteln funktioniert. Ein guter Nährboden für Scharlatane und Machthungrige. Wie aus sicheren Quellen in der Second World Bank bekannt wurde, suchen mittlerweile fast alle Länder kapitalkräftige Regierungschefs. Potentielle Interessenten können entsprechende Verträge bei der Bank abschließen.
Eine Garantie dafür, daß man sich und seiner Familie durch den Kauf eines Landes die Regierungsgewalt auf Generationen hinaus sichert, gibt es allerdings nicht."



Second World Telegraph vom 31.12.2030
"..mit dem Beginn des neuen Jahres übernimmt jemand die Regierung in zwei Ländern auf Second World. Die Kolonisten erwarten ihren neuen Regierungschef mit Skepsis. Über die Person ist noch nichts bekannt, außer daß sie noch sehr jung sein soll. Lassen wir uns überraschen.."

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, die wirtschaftliche und politische Vorherrschaft auf `Second World' zu erreichen. Zu Beginn des Spieles besitzt jeder Spieler zwei Länder mit geringer Bevölkerung und ohne Infrastruktur. Der Spieler muß nun versuchen, die Einnahmen aus seinen Ländern und Aktien zu erhöhen, um Infrastruktur und weitere Länder kaufen zu können. Dabei vergrößern sich die Einfluß- und Steuermöglichkeiten der Spieler mit der zunehmenden Wirtschaftsleistung ihrer Länder. Schließlich können die Spieler direkt gegeneinander vorgehen, indem sie "Kriege führen" oder sich gegenseitig Agenten auf den Hals schicken. Aber Vorsicht, nicht nur das Wetter auf "Second World" hat seine Tücken, unvorhergesehene Ereignisse können so manche Planung zunichte machen. Und schließlich wird man von Zug zu Zug nicht jünger.....

Das Spiel endet:
- wenn ein schwerer Systemfehler auftritt, was wir natürlich nicht hoffen.
- wenn alle Spieler "verstorben" sind, ohne einen Nachfolger zu hinterlassen.
- wenn ein Spieler gewonnen hat.

Wann wird das Spiel gewonnen ?
Das Spiel ist gewonnen,
1.) wenn ein Spieler mehr als 15 Länder besitzt.
2.) wenn ein Spieler alle anderen Gegner ausgeschaltet hat.
3.) wenn ein Spieler einen Spielstand von 11 Punkten und damit die politische und wirtschaftliche Vorherrschaft auf "Second World" erreicht hat. Dies ist natürlich von der gewählten Schwierigkeitsstufe abhängig.

LADEN UND STARTEN DES PROGRAMMS

a.) Programmstart

ATARI ST:
Das Programm läuft sowohl im Farb- als auch im Monochrombetrieb.
Legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk und schalten Sie

Ihren Rechner ein. Achten Sie darauf, daß sich keine residenten Programme (z.B. Accessories) im Speicher befinden. Starten Sie nun das Programm "2w.prg" und wechseln Sie die Diskette, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Nach einem kurzen Vorspann erscheint das Eingangsmenü.

AMIGA:

Kickstartversion 1.2 oder 1.3 (beim Amiga 1000 erst laden).
Legen Sie Disk 1 in das Laufwerk DF0, die Diskette bootet automatisch. Legen Sie Disk 2 ein wenn Sie danach gefragt werden. Sollten Sie ein zweites Laufwerk besitzen, können Sie die Diskette 2 auch hier einlegen.
Zur Harddisk-Installation siehe "Technische Anleitung IBM-PC"
Starten Sie das Programm nach dem insallieren von CLI mit "2W"

IBM-PC:

Siehe Technische Anleitung

C64:

Diskette Load ":*",8,1
Kassette Shift/Run-Stop

b) Besonderheiten C64

Kredite: Von jedem Mitspieler kann jeweils nur 1 Kredit aufgenommen werden.
Steuerung: Joystick - Tastatur einstellbar oder Tasten: Entsprechen der Zahl an den Auswahwindows.
"<-" Taste = ESC
Spielstand : laden/speichern
Diskette: Windows mit der Diskette anklicken
Verlassen eines Screens: Windows mit der Tür anklicken
Kassette: entsprechende Menüpunkte anwählen
Bei der Kassettenversion Bildschirmanweisungen UNBEDINGT befolgen.

c) Das Eingangsmenü
Hier können Sie die Anzahl der Mitspieler, die Anzahl der Computergegner sowie die Spielstufe einstellen. Außerdem können Sie festlegen, ob Sie in dem Spiel "Krieg" möglich machen wollen oder eben nicht (diese Einstellung kann auch während des Spieles geändert werden).

Es erscheint jeweils eine Frage und eine Antwortvorgabe. Die Antwortvorgabe kann mittels Hin- und Herbewegen der Maus oder



durch Betätigen der rechten bzw. linken Pfeiltaste weitergeschaltet werden.
Mit der Returntaste bzw. dem Drücken der linken Maustaste wird die Einstellung bestätigt und die nächste Frage erscheint, bzw. das Eingangsmenü wird verlassen.
Legen Sie also zunächst die Anzahl der menschlichen Mitspieler (einer, zwei, drei, vier) fest und geben Sie deren Namen ein.
Danach bestimmen Sie, ob der Computer weitere Mitspieler (maximal drei) übernimmt (Ja, Nein). Bei nur einem menschlichen Spieler übernimmt der Computer automatisch die Rolle des zweiten Spielers.
Anschließend werden Sie nach dem Schwierigkeitsgrad des Spieles gefragt (sehr leicht, leicht, normal, schwer, sehr schwer, Experte). Zu Beginn sollten Sie die Spielstufe "sehr leicht" wählen (zu den Spielstufen siehe dort).
Nun müssen Sie noch festlegen, ob Sie in diesem Spiel Krieg ermöglichen wollen oder nicht (Ja, Nein).
Schließlich müssen sie die letzte Frage, ob sie die Einstellungen ändern wollen, noch verneinen, wenn alle Einstellungen richtig sind oder bestätigen, wenn Ihnen doch ein Irrtum unterlaufen sein sollte.
Schon kann das Spiel beginnen.

SPIELANLEITUNG

A.) SPIELELEMENTE

" The Second World" ist ein Strategie- und Wirtschaftsspiel mit Actionspielelementen. Das Spiel unterteilt sich in Spielzüge, wobei ein Spielzug drei Monaten entspricht.
Jeder Spielzug besteht aus drei Teilen:

- Den Nachrichten

Hier erhalten Sie Informationen über besondere Ereignisse, Bevölkerungsentwicklung, Ergebnisse Ihrer Aktionen, sowie eine Bilanz Ihres Haushaltes in den letzten drei Monaten.

- Dem Hauptmenü

Von hier aus können Sie Informationen über Ihre Länder sowie der Länder Ihrer Gegner abrufen . Außerdem haben Sie je nach Spielstand Zugriff auf zahlreiche Untermenüs, mit denen Sie ihre Aktionen steuern können.

- Informationen über die Aktionen des Gegners

Wenn Sie Ihre Aktionen beendet haben, ist der Gegner an der Reihe. Bei einem Computergegner sehen Sie seine Ereignismeldungen und eine Kurzform seiner Bilanz und Hinweise auf seine Käufe. Am Ende dieser Ereignismeldungen können Sie ins Hauptmenü des Computergegners gelangen und weitere Informatio-

nen abrufen, (aber natürlich keine Aktionen vornehmen).

B.) DIE MENÜS

Die Steuerung des Spiels kann sowohl über die Tastatur als auch mittels Maus erfolgen.
Die Auswahl eines Menüpunktes erfolgt durch das Betätigen der linken Maustaste in einem entsprechenden Menüsymbol oder durch Betätigen der Zahlentaste, die dem Menüpunkt zugeordnet ist. Am unteren Bildschirmrand finden sie darüber hinaus oftmals Angaben darüber, welche Tasten welche Funktion auslösen (z.B. Untermenü verlassen usw.). Dabei stehen folgende Abkürzungen für folgende Tasten:

RET für Return oder Enter (entspricht linker Maustaste)
BS für Backspace
ESC für Escape (entspricht rechter Maustaste)
= > < = PF. für die Pfeil- bzw. Cursortasten

Durch Betätigen der jeweiligen Taste bzw. durch Anklicken der Schrift am unteren Bildschirmrand wird die entsprechende Funktion ausgelöst. Grundsätzlich gilt dabei, daß ESC oder das Betätigen der rechten Maustaste jedes Untermenü verläßt, im Hauptmenü wird der Zug dadurch beendet.
An manchen Stellen erwartet der Computer die Auswahl eines Landes, für das Sie Aktionen (z.B. Industrie kaufen) vornehmen wollen oder es werden Zahleneingaben benötigt. In beiden Fällen ist ein Land oder ein Wert voreingestellt. Diesen können sie entweder durch RETURN oder Drücken der linken Maustaste bestätigen oder ihn durch Bewegen der Maus verändern. Im Falle von Zahleneingaben können Sie die Werte auch direkt von der Tastatur eingeben, bei der Auswahl eines Landes können Sie ähnlich wie im Eingangsmenü mittelsrechter oder linker Pfeiltaste das vorherge hende oder nächste Land auswählen.

Die Menüs im Einzelnen:

Das Hauptmenü:

Von hier aus haben Sie Zugriff auf alle Untermenüs des Spiels, symbolisiert durch kleine rechteckige Bildchen. Sollte über dem jeweiligen Menüsymbol ein AUS stehen, so ist Ihr Spielstand noch nicht hoch genug, um Zugriff auf den jeweiligen Menüpunkt zu erhalten. Oben rechts befindet sich ein kleines Kästchen, das Ihnen Auskunft über die aktuelle Jahreszahl gibt. Sie können nun mit der Maus oder der entsprechenden Zahlentaste ein Untermenü anwählen, oder durch ESC bzw. rechte Maustaste das Hauptmenü verlassen und den Zug beenden. Durch das Betätigen der



Taste "Q" (Quit) können Sie das Programm beenden und zum Desktop zurückkehren.

Die Untermenüs

(Die Zahlen in Klammern geben die zugeordnete Nummer an):

Die Karte (1):
Es erscheint eine Karte mit der Landfläche von Second World, den Landesgrenzen und der Angabe, wer der aktuelle Besitzer des Landes ist. Klicken Sie nun mit der Maus ein entsprechendes Land an oder geben Sie den Zahlenwert ein, der einem Land zugeordnet ist und bestätigen mit RET, und Sie erhalten weitere Informationen über das angewählte Land wie Besitzer, Einwohnerzahl, Landwert, Ernten usw. .

Die Statusanzeige (2):
Hier erhalten Sie Informationen über Ihre Länder, Aktien, Lebensmittelreserven und über Ihre Armeen.

Die Agenten (3):
Hier können Sie Agenten anwerben, die Sie Ihren Gegnern auf den Hals schicken und sich um die von Ihnen und Ihren Gegnern gefangenen Agenten kümmern. Jeder Spieler hat dabei fünf verschiedene Agenten zur Verfügung:

- Den Saboteur: Er vernichtet Lebensmittelreserven eines Gegenspielers
- Die Diebin: Sie stiehlt Geld von einem Gegenspieler
- Den Killer: Er schaltet einen Gegenspieler aus. Sollte dieser keinen Nachfolger haben so scheidet er aus dem Spiel aus.
- Den Befreier: Der Befreier kümmert sich um diejenigen Ihrer Agenten, die von einem Gegenspieler gefangenge halten werden.
- Das Kommando: Diese Spezialeinheit ist für Revolten in Ländern der Gegenspieler zuständig.

- Die Bank (4):
Hier können Sie Verträge abschließen, mit Aktien handeln oder Kredite aufnehmen. Mit Verträgen können Sie ein Land verkaufen oder erwerben oder mit einem Gegenspieler einen Friedensvertrag aushandeln. Aktien bringen Dividenden und bilden eine Reserve für schlechte Zeiten, außerdem steigen sie sehr schnell im Wert. Zu Beginn des Spieles besitzen Sie jeweils 10% Aktienanteile an den Aktien Ihrer Gegenspieler, aber leider Ihre Gegenspieler auch von Ihnen. Wenn Sie in Finanzschwierigkeiten kommen sollten, so vermittelt die Bank Ihnen gerne einen Kredit. Den bekommen Sie

allerdings nur von einem Ihrer Gegenspieler, und das kann Einiges kosten.

- Der Markt (5):
Die Menschen in Ihren Ländern ernten und benötigen Nahrungsmit tel. Auf dem Markt können Sie Ihre Überschüsse verkaufen oder Ihren Bedarf decken. Bedenken Sie: Eine Hungersnot kann ernste Folgen haben und das Wetter auf "Second World" ist launisch. Vergessen Sie also nicht, genügend Korn, Fisch, Fleisch, Obst und Wasser einzukaufen. (Anmerkung: Die zunächst angebotenen Werte beim Kaufen und Verkaufen entsprechen, sofern Ihr Kapital reicht, einer Bedarfsdeckung von 100%).

- Die Steuer (6):
Das Privileg eines Staatsoberhauptes ist es, den Steuersatz festzulegen. Doch Vorsicht, das Privileg der Bürger ist es, auszuwandern.

- Der Krieg (7):
Hier können Sie eine Armee aufbauen, um sich zu verteidigen, Rüstungsgüter erwerben, Manöver abhalten und die Stärke Ihrer Leibgarde bestimmen. Die Leibgarde schützt Sie vor gegnerischen Agentenanschlägen. Außerdem können Sie in diesem Menü auch den Angriff auf ein fremdes Land anordnen. Doch Vorsicht, um einen Krieg zu gewinnen, genügt nicht nur eine große Armee, manchmal benötigt man auch einige Geschicklichkeit.

- Die Industrie (8):
Zu Beginn des Spieles ist die Ausstattung Ihrer Länder mehr als dürftig. Die Menschen arbeiten alle in der Landwirtschaft, ihr Lebensstandard ist niedrig und viele Steuern können sie nicht zahlen. Sie müssen also versuchen, Ihre Länder aufzubauen, sie zu industrialisieren. Dafür erhalten Sie nicht nur die Gewinne aus Ihren Unternehmen, sondern auch höhere Steuereinnahmen. Außerdem haben die verschiedenen Objekte noch andere Effekte.
- Krankenhäuser: verringern die Sterberate und erhöhen die Geburtenrate in Ihren Ländern, und sie helfen bei Seuchen.
- Kasernen: Sichern Ihr Land vor Revolten der Bürger und sind nötig, um von einem Land aus ein anderes anzugreifen.
- Lagerhäuser: Schützen Ihre Vorräte vor schlechtem Wetter.
- Fabriken: Erhöhen die Produktivität der Landwirtschaft. (Anmerkung: Der angebotene Wert beim Kaufen von Industrie entspricht der maximalen Anzahl von Objekten, die sich ein Spieler in diesem Moment für das gewählte Land leisten kann).

- Ihr Spielrang (9):
Graphische Darstellung ihres Punktestandes.



- Optionen (0):
Hier finden Sie die Möglichkeit, ein Spiel zu laden und zu speichern. Außerdem können Sie hier, falls Sie es sich anders überlegt haben, die Option "Krieg ermöglichen" (s. Eingangsmenü) ändern. Bei mehreren menschlichen Mitspielern muß damit allerdings jeder einverstanden sein. Eine besondere Option bildet die 'Automatische Bedarfsdeckung'. Sie ermöglicht bei Aktivierung, daß zu Beginn jedes Zuges der Nahrungsmittelbedarf Ihrer Bevölkerung zum eingestellten Prozentsatz gedeckt wird.
Ein entsprechender Hinweis teilt dies dem Spieler zu Beginn seines Zuges mit. Sollten Zahlungsprobleme auftauchen, wird dies ebenfalls mitgeteilt.

SPIELSTUFEN

Sie können Second World auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen spielen. Dabei sind die beiden Spielstufen "Sehr einfach" und "Einfach" zum Kennenlernen und Ausprobieren vorgesehen, so daß wenige, einigermaßen mit Infrastruktur ausgestattete Länder zum Erreichen von 11 Punkten (und damit zum Gewinn des Spieles) nötig sind.
Die Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich dabei im wesentlichen darin,

- daß die Erhöhung des Punktestandes und damit der Zugriff auf weitere Menüoptionen länger dauert.
- daß die Steuereinnahmen mit zunehmender Schwierigkeitsstufe geringer werden.
- daß die Manipulationen des Spielers weniger wirksam, aber die Effekte negativer Ereignisse größer werden.
- daß die zur Verfügung stehenden Geld- und Kreditmittel beschränkter und damit der industrielle Aufbau schwieriger wird.

Somit unterscheiden sich die Spielstufen nicht hinsichtlich der auftretenden Spielprobleme und ihrer Lösungsstrategien, so daß zum Kennenlernen die Spielstufe "sehr einfach" zu empfehlen ist. Lediglich bei der Spielstufe "Experte" wurde versucht, neben den oben genannten, neue Spielprobleme zu implementieren. Allerdings sollte diese Stufe erst nach einiger Erfahrung mit 'Second World' angegangen werden.

SPIELHINWEISE

Eine so aufwendige Simulation wie "Second World" bringt es mit sich, daß bestimmte Modelle verwendet werden, um z.B. Preisentwicklungen,
Bevölkerungsbewegungen oder Steuereinnahmen zu berechnen. Da es an dieser Stelle wenig Sinn macht, die verwendeten Algorith-

men zu erklären, aber die Kenntnis von einigen Zusammenhängen wesentlich ist, um "Second World" erfolgreich zu spielen, sollen im folgenden ein paar Hinweise gegeben werden, wie einige auftretende Probleme im Spiel zu lösen sind.

Wie erziele ich höhere Ernten?
Jeder Bewohner und jede Infrastruktur in einem Land benötigt Fläche. Nur die ungenutzte Fläche steht daher für die Landwirtschaft zur Verfügung. Gleichzeitig ist eine bestimmte Anzahl Landarbeiter erforderlich, um diese Flächen zu bewirtschaften. Erscheint die Meldung "Fehlende Landarbeiter in ....", so kann die zur Verfügung stehende Fläche nicht bewirtschaftet werden, die Ernte bleibt niedrig.
Gleichzeitig verringern Fabriken den Bedarf an Arbeitskräften in der Landwirtschaft und erhöhen die Hektarerträge. Die Entwicklung der Werte für Durchschnittsernten, die bei den Informationen über jedes einzelne Land angegeben werden, sollten daher im Spiel beachtet werden. Sie geben die durchschnittlichen Ernteerträge des jeweiligen Landes bei voller Nutzung der zur Verfügung stehenden Fläche an.
Bedingt durch das Wetter kann die aktuelle Ernte aber auch erheblich darüber oder darunter liegen.

Welche Rolle spielt die Bevölkerung?
Fabriken, Flughäfen, Lagerhallen und Krankenhäuser benötigen Arbeitskräfte, Hochhäuser brauchen genügend Mieter, um Gewinn abwerfen zu können. Die Landwirtschaft benötigt genügend Arbeitskräfte, um die Ernte einzubringen. Eine Unterbevölkerung verringert daher erheblich die Gewinne und die möglichen Steuereinnahmen aus einem Land. Eine Überbevölkerung demgegenüber reduziert die nutzbare Fläche und erhöht den Bedarf an Nahrungsmitteln und, da für die Bevölkerung nicht genügend Arbeitsplätze vorhanden sind, bringt eine Überbevölkerung keine Steuermehreinnahmen. Der Spieler sollte daher auf seine Bevölke rungsentwicklung achten, und die Bevölkerung seiner Länder möglichst auf dem Niveau halten, der als Bevölkerungssollwert bei den Informationen zu den einzelnen Ländern angegeben wird.

Wie kann man die Bevölkerung regulieren?
Die Menschen kommen in Ihre Länder, weil sie sich dort versorgt glauben und weil sie hoffen, einen Arbeitsplatz zu finden und nur geringe Steuern zahlen zu müssen. Sie verlassen Ihre Länder, wenn Sie mit Ihrer Politik unzufrieden sind oder Hunger leiden müssen.

Wie setzen sich die Steuereinnahmen zusammen?
Die Menschen in Ihren Ländern, die einen Arbeitsplatz in der Landwirtschaft oder Industrie haben, zahlen je nach Steuersatz einen be



stimmten Anteil ihres Einkommens als Steuern. Allerdings kann ein Arbeiter auf einem Flughafen das Sieben- bis Zehnfache eines Landarbeiters verdienen.

Worauf ist beim Aufbau eines Landes zu achten?
Jedes Objekt benötigt Fläche und verringert dadurch die für die Landwirtschaft zur Verfügung stehende Anbaufläche. Für den Betrieb von Krankenhäusern, Fabriken, Flughäfen und Lagerhallen werden außerdem Arbeitskräfte benötigt, für Kasernen müssen genug Einwohner vorhanden sein, um Soldaten zu rekrutieren. Sind nicht genügend Arbeitskräfte vorhanden, erscheint eine Meldung. Das jeweilige Objekt erwirtschaftet dann in diesem Zug keinen Gewinn, Kasernen können ihre Sicherungsfunktion nicht ausüben. Der Flächen- und Arbeitskräftebedarf ist dabei für die einzelnen Objekte verschieden. Flughäfen beispielsweise benötigen sehr viel Fläche, schaffen aber auch sehr viele, hoch bezahlte Arbeitskräfte, und sie erwirtschaften hohe Gewinne. Demgegenüber ist der Flächen- und Arbeitskräftebedarf bei Lagerhallen sehr niedrig und sie werfen nur wenig Gewinn ab. Dafür allerdings schützen Lagerhallen die Vorräte vor schlechtem Wetter.

So, diese Hinweise sollten zunächst genügen.

Viel Spaß beim Spielen von " THE SECOND WORLD"

TECHNISCHE ANLEITUNG

In diesem Abschnitt finden Sie spezielle Anweisungen und Hinweise für Ihren speziellen Computertyp.

a) IBM-PC oder 100% Kompatible:
Hardwarevoraussetzungen:
Für "The Second World" benötigen Sie:
- Einen IBM-PC mit MS-(oder PC-)DOS ab Version 3.0 oder einen dazu vollständig kompatiblen Rechner.

- Eine IBM-EGA, IBM-VGA Grafikkarte oder eine Grafikkarte, die dazu registerkompatibel ist und mindestens 256KB RAM besitzt.(Die alten 64K-EGA-Karten sollten ohnehin ausgestorben sein)
- mindestens 512KB für EGA- und mindestens 640KB freies RAM für VGA-Grafik.
- mindestens ein 5 1/4 `' oder ein 3 1/2 `' Diskettenlaufwerk.

Wir empfehlen darüber hinaus:
- Eine Microsoft- oder MouseSystems-Maus oder dazu kompati ble.
- Dringend eine Festplatte, um Bildaufbauzeiten und Disketten wechsel zu vermeiden (TSW benötigt ca. 1MB Platz).
- Möglichst einen schnellen AT.
- Eine AdLib-Synthesizerkarte (1. sind die mittlerweise gar nicht mehr so teuer und 2. lohnt es sich wirklich...)
- Keinen Joystick, denn der wird nicht unterstützt.

Ladeanweisung:
- Setzen Sie Ihren Computer wie gewohnt in Betrieb.
- Wenn Sie TSW von Disketten spielen wollen:
- Legen Sie die Start-Diskette in das Laufwerk ein, das der Disket tengröße entspricht.
- Wechseln Sie das aktuelle DOS-Laufwerk auf das, in das Sie gerade die Diskette eingelegt haben (Normalerweise A: oder B:).
- Ärgern Sie sich nicht über den schwülstigen Text dieser techni schen Anleitung. (Es scheint nötig zu sein, damit auch DOS-Un erfahrene spielen können)
- Rufen Sie TSW mit `2W [Parameter]' auf. (Die Parameter werden im Folgenden erklärt)
- Wechseln Sie die Disketten, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Wenn Sie TSW auf Ihrer Platte installieren wollen:
- Legen Sie die VGA#2-Diskette in das Laufwerk ein, das der Diskettengröpe entspricht.
- Wechseln Sie das aktuelle DOS-Laufwerk auf das, in das Sie gerade die Diskette eingelegt haben (Normalerweise A:oder B:).



- Rufen Sie das Festplatten-Installierungsprogramm mit 'INSTALL' auf und folgen Sie den Anweisungen.
- Wenn Sie TSW auf der Platte installiert haben, und spielen möchten:
- Wechseln Sie DOS-Laufwerk und Zugriffpfad auf diejenigen, die Sie dem Installierungsprogramm angegeben haben und starten Sie TSW mit ` 2W [Parameter]'. (Die Parameter sind im Folgende erklärt)

- Die Kommandozeilenparameter von 2W.EXE:
  EGA wenn Sie diesen Parameter benutzen, zwingen Sie das Pro gramm dazu, EGA-Grafik zu verwenden. Das ist sinnvoll, wenn entweder Ihre Grafikkarte falsch erkannt wird (sollte eigentlich nicht vorkommen), oder wenn Ihr Speicherplatz nicht ausreicht, um VGA-256-Farben-Grafik darzustellen. Dazu ist zu bemerken, daß auch VGA-Karten EGA-Grafik darstellen können.

Ein persönliches Wort am Rande:
Mir (dem Programmierer) geht der Hut ganz gewaltig hoch, wenn ich auf einer Spieleverpackung den Vermerk 'unterstützt VGA-Grafik' lese und dann feststellen muß, daß diese "Unterstützung" darin liegt, daß VGA-Karten eben auch alle EGA-Modi haben und daß deswegen von "VGA-Grafik" keine Rede sein kann, denn 16 aus 64 Farben sehen auf einer EGA- oder VGA-Karte völlig gleich aus. Die VGA- (und auch die alten, sehr seltenen MCGA-) Karten stellen aber im Bestfall 256 aus ca. 256.000 Farben bei derselben Auflösung (320 x 200 Punkte) dar. Das ist um Größenordnungen besser als selbst die vielgerühmte AMIGA-Grafik. Zwar bietet die dem Programmierer eine bessere Unterstützung durch die Hardware, aber das kann Ihnen (dem Anwender) wohl ziemlich gleich sein. TSW unterstützt die VGA-Karte jedenfalls so gut wie eben möglich und einige Grafiken benutzen wirklich ca. 200 Farben.
VGA mit dieser Option zwingen Sie TSW dazu, im VGA-(MCGA-) Modus 13h zu agieren, falls Ihre VGA-Karte nicht erkannt wurde. (sollten Sie daraufhin entweder gar nichts oder nur Schrott auf Ihrem Bildschirm sehen, unterstützt Ihre Grafikkarte den Modus nicht oder nicht richtig)
NOSAVE so können Sie TSW sagen, daß es Ihren erweiterten oder 'auseinandergezogenen' Speicher (Extended Memory bzw. Expanded Memory nach LIM 3.2 oder 4.0) NICHT benutzen soll. Solches tut TSW nämlich sonst, wenn vorhanden. Das Ausschalten der Benutzung von solchem Speicher kann dann sinnvoll sein, wenn es Probleme damit gibt. Wir haben festgestellt, daß es einige EMS-Implementationen gibt, die deutliche Schwierigkeiten machen. Zu erkennen ist der Fehler ziemlich leicht: Entweder einige Grafiken sind 'verschoben' oder Ihr Computer stürzt sang- und klanglos ab. Wenn solche Symptome auftreten sollten, versuchen Sie sie mit dieser Option zu beheben.

Die Kommandozeilenparameter sind mischbar, d.h. daß ein Aufruf 2W EGA NOSAVE erstens den EGA-Modus benutzt und zweitens die Benutzung von erweitertem Speicher verbietet.
Im Normalfall sollten Sie aber völlig ohne alle Optionen auskommen und TSW nur mit `2W' starten können.

-Spieltechnische Besonderheiten auf PC's.
1.) Schreibschützen Sie Ihre Disketten nicht!

- Was tun bei Fehlern ???
Frage:
"Ich habe zwar eine Maus, aber im Spiel sehe ich keinen Mauszeiger"
Diagnose:
Ihr Maustreiber unterstützt den VGA-Modus 13h nicht, was relativ häufig ist, oder Sie haben gar keinen Maustreiber installiert.
Lösung:
Installieren Sie vor dem Aufruf von TSW den mitgelieferten Maustreiber GMOUSE.COM. Diesem müssen Sie sagen, an welchem seriellen Port Ihre Maus 'hängt'
"GMOUSE 1" für COM1: und "GMOUSE 2" für COM2:.
Busmäuse werden bei "GMOUSE" ziemlich wahrscheinlich richtig erkannnt.

Frage:
"Das Programm meldet an irgendeiner Stelle 'Laber laber rhabarber - Out of memory- rhabarber rhabarber'"
Diagnose:
Zu wenig freier DOS-Speicher.
Lösung:
Lassen Sie keine Programme im Hintergrund laufen, wie z.B. Plattencaches, Ramdisks, kleine Helferlein etc. Wenn das keine Abhilfeschafft, und Sie eine VGA-Karte besitzen, dann müssen Sie von der schönen Grafik Abschied nehmen: Starten Sie TSW fürderhin mit "2WEGA".

Frage:
"Anscheinend fehlen irgendwelche Dateien auf den Disketten oder die Disketten sind kaputt"
Diagnose:
Sie haben wahrscheinlich Recht.
Lösung:
Entweder Sie tauschen das Spiel bei Ihrem Händler um, oder Sie schicken nur die Originaldisketten direkt frei an MAGIC BYTES:

MAGIC BYTES
Sandbrink 16
4830 Gütersloh.



Sie bekommen dann kostenlos ein neues Exemplar.

Frage:
"Wenn ich auf der Tastaratatur im Hauptmenu den Buchstaben "C" tippe, dann erscheint so ein seltsames Bild, welches mich zur Eingabe eines Paßwortes auffordert. Wo steht das Paßwort?"
Diagnose:
Nirgends!
Sie haben den Cheat-Mode gefunden. Dahinter verbirgt sich ein kompletter Parameter-Editor, in dem wir (Die Programmierer und die Testspieler) das Spiel konfigurieren können. leider kann man das Spiel damit ziemlich einfach witzlos machen, oder auch ganz witzig.
Angenommen, es würden 150% mehr Leute pro Vierteljahr geboren, als Einwohner da sind: Ganz schön fleißig...
Sollten Sie das Paßwort finden und im Editor "herumexperimentieren", dann wundern Sie sich bitte über nichts, auch nicht über Programmabstürze.

ATARI ST:
Hardwarevoraussetzungen:

- Ein ATARI ST Computer mit TOS im ROM. Getestet wurden : TOS 1.0, TOS 1.2 (Blitter-TOS) und TOS 1.4 (Rainbow-TOS).
- Ein Farb- oder Schwarz-Weiß-Monitor, der in ST-LO oder ST-HI-Auflösung betrieben wird.
- Großbildschirme, Overscans, etc. werden explizit NICHT unter stützt.
- Wir können NICHT garantieren, daß 'The Second World' (TSW) mit Beschleunigerkarten, anderen CPU's oder auf dem TT läuft. Ein Versuch kann aber kaum schaden.
- Wir empfehlen:
- Möglichst viel RAM
- Eine Festplatte. (Es wird zwar kein Installationsprogramm mitge liefert, aber die Installation ist ziemlich einfach: Bilden Sie irgend wo auf Ihrer Festplatte einen Verzeichnisbaum, der so aussieht:

2W-DATA-PARAMS. kopieren Sie dann alle Dateien, die in den Hauptverzeichnissen der Disketten sind, in den Ordner 2W, alle Dateien, die auf den Originaldisketten im Ordner DATA stehen, nach 2W\DATA und alle in DATA\PARAMS nach 2W\DATA\PARAMS.
TSW sollte nun alle seine Dateien finden.)

- Was tun bei Fehlern:
  (siehe MS-DOS-PC's, bis auf Mausprobleme und Grafikkarten)

AMIGA:
- Hardwarevoraussetzungen:
- ein AMIGA mit mindestens 512K Speicher
- Kickstart 1.2 (besser 1.3)

- Wir empfehlen:
- dasselbe wie beim ST. Auch beim AMIGA sollten Platteninstallationen kein Problem darstellen.
- Was tun bei Fehlern:
- Über den Guru meditieren. Ansonsten s.o.



SPEZIELLE HINWEISE FÜR THE SECOND WORLD C64

ABWEICHUNGEN VOM HANDBUCH

ANFANGSMENUE

Die Anzahl der menschlichen bzw. Computerspieler wird durch anklicken der Felder 1-4 bestimmt.
Sie geben Ihren Namen ein indem Sie die nun erscheinenden Fenster anklicken, den von Ihnen gewünschten Namen eintippen und mit RETURN bestätigen.

AGENTEN

Sie können nur die Agenten einsetzen die zur Zeit keinen Auftrag haben. Sollte ein anderer Mitspieler z.B. dem Dieb einen Auftrag erteilt haben so ist dieser dann für keinen anderen Mitspieler einsetzbar.

KRIEG

Die Manöverwerte sinken nach jeder Runde sofort wieder.
Falls Sie sich entschliessen sollten einen Krieg zu führen und Sie diesen nicht verlieren wollen sollten Sie eine deutliche Überlegenheit aufweisen können.

SPIELSTAND SPEICHERN

Es ist nur ein Spielstand abspeicherbar.